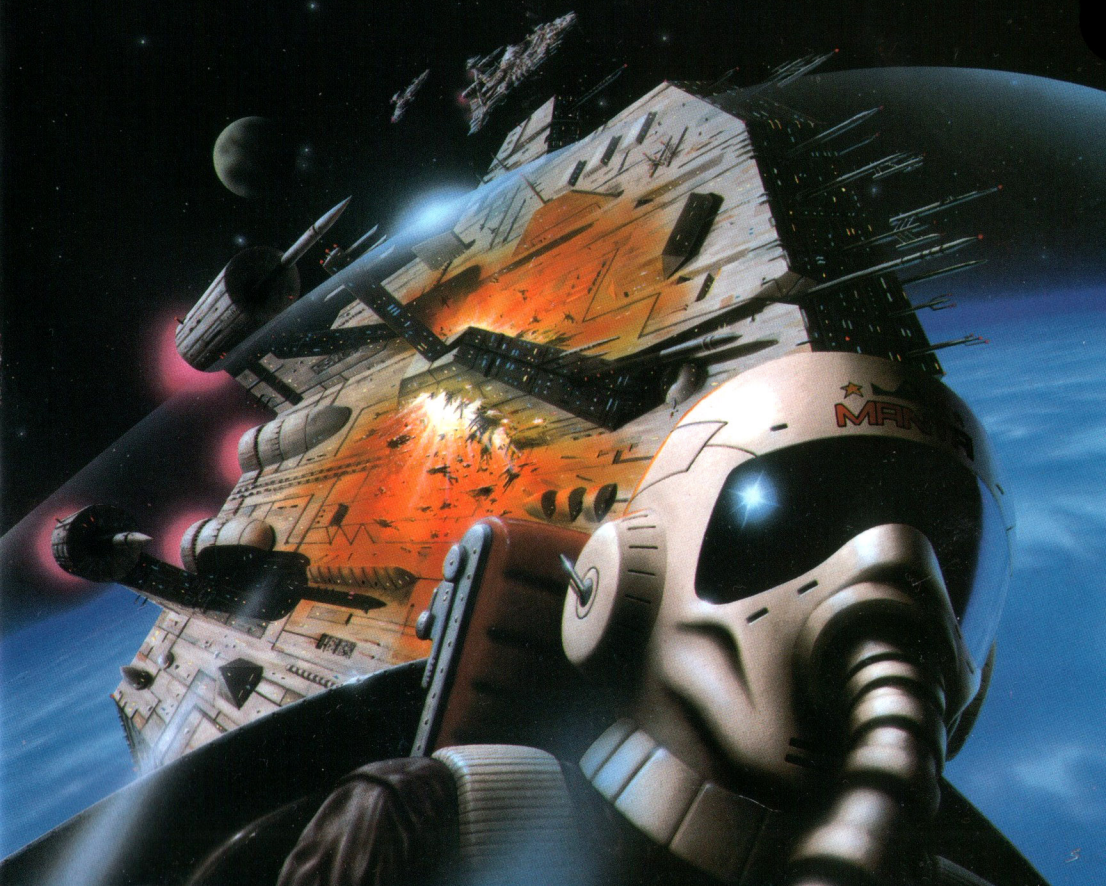


G R A F T G O L D

URIDIUM 2

M A N U A L



Uridium 2 Instructions

Hardware Requirements

To play Uridium 2 you will need an Amiga with at least one Megabyte of RAM. The game will enhance itself by providing a RAM disk if you have more than one Megabyte of memory to reduce loading times, and extra sound effects will be used with extra chip RAM. Also, if you have an Amiga with the AA chipset, e.g. an A1200, then the game will enhance itself further by displaying extra features and enabling MAYHEM MODE!

Loading

Switch off your Amiga and remove any cartridges. Insert the Uridium 2 program disk into drive DF0: and switch on. (A1000 owners should insert their Kickstart disk as normal first). When prompted, insert the Uridium 2 data disk into drive DF0: and press the space-bar or fire. No more disk swapping will be required. Ensure that the write-protect hole on the data disk is open if you do not wish to save your high scores to disk, and closed if you do.

Loading Problems

In the unlikely event that Uridium 2 fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If Uridium 2 still refuses to load then pop the faulty disk(s) (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: URIDIUM 2 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London. Renegade Software Ltd will endeavour to replace the faulty disk(s) within 28 days of receipt.

Security Pass Code

During the game you will be asked to participate in a security check. You will be asked to insert a 3 letter letter code at a particular grid location from the enclosed codesheet.

Use the up and down on the keyboard or joystick (as selected) to rotate the letter wheel until the required letter is pointed at by the Manta, and press fire. When all the letters have been correctly entered, select END.

To alter an erroneously entered letter select DEL.

You will be offered 3 attempts to enter a correct code.

Controls

The Manta

Control of your Manta space craft is by joystick/joypad or keyboard, selectable from the options screen, see below.

Without fire pressed, the Manta will accelerate in the direction indicated by the joystick. If the Manta is decelerated too much then it will perform a half loop to face in the opposite direction. Jab the fire button to fire bullets or other special weapons. Subject to the current weapon reloading in time, bullets will be released on pressing AND releasing fire.

Pressing and holding the fire button down for a short time and then applying joystick up or down will cause the Manta to perform a barrel roll. Release either the fire button or up/down movement

URIDIUM 2

to hold the Manta in a particular roll position, on its side, upside-down or the right way up. Note that the Manta is narrower on its side which makes flying through narrow gaps easier and presents a smaller target for enemies.

Note that barrel-rolling is not possible at the slowest flight speeds and that the Manta will automatically flatten out if slowing down to turn over.

The pilot

Once the Manta lands on the master runway you take control of the pilot, who is lowered into the generator chamber below the runway.

Control of your pilot in the generator chamber is similar to the Manta except that a low gravity field exists which will pull the pilot down, and the rapid-fire cannon recoils, forcing the pilot backwards. Also, the screen 'wraps around', so if you leave the left-hand side of the screen, you will arrive on the right, and vice-versa.

Press and hold fire to activate your exit from the generator chamber, then fly into the vortex.

Keyboard

Many keys may be used, offering a wide choice of setups for left and right-handed players.

up Q	up W	e	r	t	y	u	i	up O	up P
down A	down S	d	f	g	h	j	k	down L	down ;
left Z	left X	right C	right V	b	n	left M	left ,	right .	right /

The cursor arrow keys are also available.

The ctrl (control), alt (alternate) and both shift keys are used as fire buttons.

Player Options

Press any function key during the title sequence or demo game to bring up the options screen.

The following options are available:

F1: - Cycle through game modes:

1. One player (traditional play),
2. Two player alternating (traditional play),
3. Two player team mode (Both player's Mantae are on the screen at the same time, one in the role of leader, the other as wing man. The wing man only has limited control over up and down as the lead ship controls both speed and direction for both Mantae. At the end of each dreadnought the best player wins the right to be the lead Manta on the next Dreadnought. At the start of play, player one has the lead.)

4. One player with drone. Player one warps in with a second, robot-flown, Manta copying the player's moves. Use this for extra fire power.

5. Two player alternating with drones.

F2: - Select player one control method, either joystick port 2, port 1 or keyboard.

F3: -Select player two control method, either joystick port 2, port 1 or keyboard.

F4: -In game music ON or OFF

F5: -Start fleet. The player can select any of the fleets that have been already reached.

Note this function is reliant on data from the high score table. So, if you have disabled the high score save function, each time you load the game you will need to progress through the game from fleet one.

F6: -MAYHEM MODE!. Note, this function is only available on those machines that have the AA chip set (A1200 and A4000). Activate this for a real party!

Note that your high score entries may be saved to the data disk if the write protect hole is closed, along with your selections on F2, F3 and F4. So if you intend to always play with keyboard you need only to select this mode once, then get a high score, and save this to disk. Next time you load the game it will remember your selections. The loaded high score table is also scanned to set the start fleet selection limits.

Convenience Keys

Press the 'Help' key during the game to pause. Press 'Help' again or press fire to restart the game. During pause you may press the 'Esc' key to quit the game and return to the titles sequence.

The Story So Far...

Early in the twelfth century. A Chinese monk, named Yung Chang prophesied that:

"Mankind will meet it's fate, when the Consumer of worlds shall engulf the home of Man in an Eternity of Flame."

As we all know, theories about the end of the world can be counted in their hundreds. What was so different about the Yung Chang Prophecy was, Yung Chang was the only one, ever, to mention that this cataclysmic event would happen... twice!

The planet's surface glowed purple, briefly trying to contain the device which burrowed deep in its core. Then it was over, and the voice of Targos IV was silenced, the vacuum of space neatly concealing the brief, tortured screams of a billion Terran colonists.

Vast alien dreadnoughts, no more than mechanisms of destruction, slid silently into life as the shattered remains of Targos IV were, with clinical precision and efficiency, collected, processed

and finally discarded, totally stripped of any remaining mineral wealth, from which these hulks of death seized their power. And as they slowly swung their massive bulk towards their next target, the dust that only hours before had been Targos IV drifted off into oblivion.

It was three generations ago when Mankind was last threatened by such an ugly, mechanical and pointless extinction. This at the time was widely hailed to be Yung Chang's prophesied "First Eternity of Flame" as several fledgeling colonies were destroyed by the vast alien craft. They would have progressed further into our system, had it not been for the heroic action of one young pilot. This brave space-core lieutenant flew to victory an experimental prototype air-space fighter called the Manta. Later he proclaimed that he only managed to defeat the aliens due to the fact that they did not expect an assault from a single small fighter! Not that any of this was proving to be of any consolation, as the panel of lights in front of Planetary Traffic Control Officer Kiddiy Richardson flickered into a maelstrom of frenetic activity.

"What now?" she sighed, seemingly resigned to the fact that her shift was unlikely to end without at least one major foul-up. She tapped the screen in front of her, expecting the incoming info dump to be nothing more than an irate Captain of a long haul space freighter, wanting to bitch at her for the hold up in the Gamma Hydra sector. Instead, responding to the now open communications channel, the Terran defence probe TDP186(EG15) seized control of Kiddiy's terminal, and commenced an emergency info dump of its data into her system.

Kiddiy, flustered by this unexpected and most certainly unwanted intrusion into her safe, cosy and reassuringly predictable routine, was trying in vain to loosen the probe's iron clad grip on her terminal.

"Oh man! This... this I don't need". She was fast becoming aware that this, without a shadow of doubt, was one of THOSE days. At the point in time when Kiddiy decided to reset her work station, the system was just starting to make sense of the masses of alien data now swimming around in its data banks, and decided to display this, non-standard, traffic bulletin to its operator. With her finger just a fraction above the reset button Kiddiy froze, as the stark fear of realisation gripped her with the full dread of what her system was now displaying.

"Oh no, not again?" her voice was so faint that she wondered if any one else had even heard her.

"There's just so many of them". Then suddenly, in mid-burst, the transmissions from TDP186(EG15) ceased.

The emergency session of the Terran Defence Council had already sat all night, as despondently they once again sifted through the data that had been extracted from Officer Richardson's terminal. There was only one certainty, and that was the alien fleets were heading deeper into Terran space.

"It's ironic. Isn't it?" ventured Carlos Valtair, (Chief Defence Systems Consultant).

"We have the first warrior class battle ship lying useless in the Mars dry-dock, still over a year from completion. A ship, I need not remind you, that was specifically designed to protect us against just such a scenario. Totally state of the art, but all that we can realistically throw up in out defence is a squadron of ancient fighters that were designed in my grandfathers day. One more thing I will tell you for nothing. We can't possibly expect them to be so backward in their technical development!"

"This is indeed true Carlos, but hindsight, although a precious commodity in its own right, when it comes down to it is of absolutely no use whatsoever! If we have to rely on the Manta class fighters, then we must be grateful that the Mk7 has the Heinman warp field generator. That alone, and the element of surprise that it offers, might be just enough to give us the chance to prevail against the horrendous prospect should we fail!"

"The Chairman has high hopes indeed! Just who does he intend will fly these ageing rust buckets on what, to all intents and purposes, looks like a suicide mission? Perhaps he would like to do the honours once again?"

"To answer your scepticism Robert, I would gladly take one into combat again, just as I did with the prototype all those years ago. But I am not as young as I once was, and thus I am unable to do so. No, I intend to invite volunteers to come forward. I am confident that there are some brave pilots out there who will take up our cause."

The time of reckoning is here.

The Consumers of worlds have returned.

And thus starts the Second Eternity of Flame...

Sequence of Play

The Manta or Mantae arrive from hyperspace through a materialisation vortex to the left of the approaching dreadnought. Attack all aerial and ground targets and locate the master runway, usually at the back (right-hand end) of the dreadnought. It will have unique special markings to its left. Following a number of attack waves of fighters you will be given the command to land. You should pilot the Manta low and flat across the special markings from left to right and the Manta will come into land on the master runway. Landing whilst flying upside-down is both hazardous and impossible!

After the command to land has been issued it is advisable to land as quickly as possible. Only small waves of chaser fighters will now attack, as a last effort to prevent the Manta from completing its mission.

You may land before the last attack wave of fighters by hitting certain important targets. These may be aerial targets, like formation leaders, or ground-based targets, like radar jammers. These will release a 'Victory Point' when hit. The land command will be issued when enough Victory Points have been released.

When the Manta or Mantae land, the pilot or pilots are transmitted down into the dreadnought main generator chamber. The dreadnought is already severely damaged but it can be completely destroyed by blowing up the reactor core. Fire at the plasma shielding and remove all six layers before shooting out the core itself. Your lives display temporarily changes to an energy display. You have fifteen points of energy. You will be destroyed if you lose all this energy. The core will attempt to destroy you by mobilising its defence mechanisms. You must not touch the plasma shield. The radiation level in the chamber is indicated by the glowing colours. They will glow blue to start with, then green, through yellow to orange, and finally red. Once the radiation level has reached red, your protective suit will begin to break down and you will lose energy rapidly. You may leave the chamber at any time after the first five seconds by activating your exit vortex and moving into it. You will then see the dreadnought meltdown.

Destroying the core completely will produce random weapon or bonus pods which you may collect. Watch the radiation level and leave before losing all your energy.

Weaponry

The Manta is capable of firing a number of different weapons. The standard weapon is twin wing-mounted cannons. These may be changed by picking up a bonus weapon pod, either deposited by destroying an entire attack wave of fighters, or offered after destroying the generator. Other weapons will either be fired from the wing-mounted guns, or from a central weapon pod. Some weapons, like lasers, have infinite shots and will remain on the Manta until it is destroyed or another weapons pod is picked up. Other weapons, like homing missiles, are limited in number. When the last shot is fired then the cannons are re-activated.

Any weapon collected may be discarded by 'waggling' the joystick or keyboard equivalent to left and right quickly. This is useful when you have completed a bombing run, for example, and wish to revert to cannons, or you accidentally pick up a weapon which you would prefer not to use.

Bonus pods

Besides all the weapons pods, you may also collect 500 and 1000 point bonuses for annihilated waves of fighters. Additionally, there is a score-doubler pod, marked 'X2'. All subsequent scores gained will be doubled until either the Manta or the dreadnought is destroyed. Also collectable is a bonus Manta pod.

Lives

An extra Manta is awarded every 10,000 points.

Manta Drones

In drone mode, provided the player has more than one life left, a drone ship is also hyperspaced in. This will follow the lead Manta and provide extra fire power. Bonus pods may be collected by either Manta, and any extra weapon will be available to whichever Manta collected it. In the event of the lead Manta being destroyed, control is immediately switched to the drone ship. You may then continue the mission.

The drone robo-pilot will also beam into the generator chamber and will attempt to destroy the core from the opposite side as the player. It will beam out immediately the core is destroyed, its mission is complete. It will also beam out if its energy reaches danger level.

Two Player Teams

In two player team mode the players must work together co-operatively. The lead player controls the speed and roll position of both craft. The following player can move laterally only within the confines of the visible screen. In the event of the lead Manta being destroyed or landing, control is immediately transferred to the following, now leading, Manta.

If only one Manta survives the level, then that pilot earns the right to fly the lead Manta on the next level, and if both survive, the one with the most points scored on that level becomes the lead ship.

Mayhem Mode

This facility is available only to AA chipset machines and utilises the extra speed therein, allowing more bullets for the player AND the enemy, and allowing faster speeds for the Manta.

Play Recommendations

The Manta craft have a high top speed. This is useful for those moments where a strategic withdrawal is required, or to get through restricted movement sections to more open areas, but is not intended to be used all the time. Large dangerous structures arrive very quickly at high speed. The Manta presents a smaller target when on its side and allows easier passage through small gaps. Some gaps may require this flight later on.

Drone mode and two-player mode are for the more experienced players. The lead ship is about one fifth of a second in front of the wing ship and so the wing ship's movements will lag behind by that much time.

Listen to the sound effects warning of the arrival of waves and watch the radar to see which direction they're attacking from. If the radar is being jammed then it should be a priority task to identify and bomb the jammers.

While the Manta is looping it is temporarily higher than the enemies' bullets and missiles.

Credits

Produced by Graftgold Ltd.

Original game design by Andrew Braybrook.

Programmed by Andrew Braybrook.

Graphics by:

Mark Bentley - fleets MAREN & SIMARA.

Stephen Rushbrook - fleets NIMOHRA, KIENTHEI & BAKATEN.

Simon Sheridan - fleet NA-FUZEN.

Additional graphics by:

Andrew Braybrook, John W. Lilley, Colin Seaman, Martin Sawkins.

Storyline by Stephen Rushbrook.

Sound and Music by Jason Page.

Vocals by Emma Cubberley.

Published by Renegade.

Project Co-ordinator: Graeme Boxall.

Uridium 2 – Bedienungsanleitung

Hardware-Anforderungen

Uridium 2 erfordert einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM. Weist der Computer mehr als 1MB Speicher auf, wird das Spiel über eine RAM-Disk erweitert, um die Ladezeiten zu verringern. Mit einem weiteren Chip RAM sind zusätzliche Soundeffekte verfügbar. Wird ein Amiga mit einem AA-Chipset (z. B. der A 1200) verwendet, zeigt das Spiel zusätzliche Funktionen und Merkmale an und der CHAOS-MODUS wird aktiviert!

Laden

Den Amiga ausschalten und etwaige Kassetten entfernen. Die Uridium 2 Programmdiskette in das Laufwerk DF0: einlegen und den Computer einschalten. (Bei einem A 1000 sollte wie gewöhnlich zunächst die Kickstart-Diskette eingelegt werden.)

Auf die Aufforderung hin die Uridium 2 Datendiskette in das Laufwerk DF0: einlegen und die Leer- oder Feuertaste drücken. Weitere Diskettenwechsel sind nicht erforderlich. Soll die errungene Punktzahl auf der Diskette nicht gespeichert werden, muß die Schreibschutzöffnung auf der Datendiskette geöffnet sein; andernfalls ist sie zu schließen.

Probleme beim Laden

Treten beim Laden von Uridium 2 wider Erwarten Schwierigkeiten auf, sollten vor einem erneuten Ladeversuch der Computer ausgeschaltet und unwesentliche Peripheriegeräte wie Drucker entfernt werden (der Monitor bzw. Fernseher bleibt angeschlossen). Kann Uridium 2 danach noch immer nicht geladen werden, ist/sind die fehlerhafte(n) Diskette(n) (nicht die Verpackung) mit Namen und Adresse des Anwenders versehen in einem wattierten Umschlag zu returnieren. Als Hilfe für unsere Fehlerbehebungsabteilung sollten Angaben zur Konfiguration des Computers (einschl. RAM-Erweiterungsgeräten) beigelegt werden. Das Paket schicken an: URIDIUM 2 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London. Renegade Software wird sich bemühen, die fehlerhafte(n) Diskette(n) innerhalb von 28 Tagen nach Empfang zu ersetzen.

Vorsicht!

Disketten sind ebenso wie Kassetten magnetische Medien. Sie dürfen nicht mit Röntgenstrahlen oder starken Magnetfeldern in Berührung kommen, da dadurch die enthaltenen Daten gelöscht werden. "Sicherungskopien" sollten nicht erstellt werden, da bei dem Verfahren Daten zerstört werden könnten. Zudem verstößt das Erstellen von "Sicherungskopien" gegen das Urheberrecht. Renegade Software Ltd. übernimmt keine Verantwortung für Disketten, die direkt im Verstoß gegen das Urheberrecht beschädigt wurden.

Sicherheits-Paßcodes

Während des Spiels wirst Du aufgefordert, eine Sicherheitsprüfung zu absolvieren. Dabei mußt Du einen dreibuchstabigen Code eingeben, den Du an einer bestimmten Position der beigelegten Code-Tabelle ablesen kannst.

Drücke den Joystick nach oben oder unten bzw. auf der Tastatur die Cursortasten „Aufwärts“ oder „Abwärts“, damit sich das Buchstabenrad so dreht, daß die Manta auf den gewünschten Buchstaben zeigt, und drücke dann die Feuertaste. Wenn Du alle Buchstaben richtig eingegeben hast, wählst Du „END“.

Wähle „DEL“, um einen falsch eingegebenen Buchstaben zu ändern.

Zur Eingabe eines korrekten Codes hast Du drei Versuche.

Steuerung

Die Manta

Das Raumschiff (die Manta) wird über Joystick/Joypad oder Tastatur gesteuert. Die gewünschte Steuerung wählst Du auf dem Optionenbildschirm (s. u.).

Bei nicht gedrückter Feuertaste beschleunigt die Manta in der durch den Joystick angezeigten Richtung. Wird die Manta zu sehr abgebremst, dreht sie eine Schleife und zeigt danach in die entgegengesetzte Richtung.

Drücke kurz auf die Feuertaste, um Kugeln oder andere Spezialwaffen abzufeuern. Je nach der Ladedauer der aktuellen Waffe werden Kugeln beim Drücken UND Loslassen der Feuertaste gefeuert. Hältst Du die Feuertaste für kurze Zeit gedrückt und drückst dann den Joystick nach oben oder unten, führt die Manta eine Rolle aus. Lasse die Feuertaste oder den Joystick los, um die Manta in einer bestimmten Position (auf der Seite, im Rückenflug oder in der normalen Position) zu halten. Wenn die Manta auf der Seite liegt, nimmt sie weniger Platz ein, wodurch sie leichter durch schmale Lücken fliegen kann und für den Feind ein kleineres Ziel darstellt.

Das Rollen ist bei geringer Fluggeschwindigkeit nicht möglich. Wird die Manta zum Drehen abgebremst, richtet sie sich automatisch horizontal aus.

Der Pilot

Wenn die Manta auf der Hauptlandebahn aufsetzt, übernimmst Du die Kontrolle über den Piloten, der in die Generatorkammer unter der Landebahn abgelassen wird.

Die Steuerung des Piloten in der Generatorkammer ähnelt im großen und ganzen der Steuerung der Manta. Zusätzlich gibt es jedoch ein Feld mit geringer Schwerkraft, in dem der Pilot nach unten gezogen wird, und den Rückstoß der Schnellfeuerkanonen, der den Piloten nach hinten zwingt. Verläßt der Pilot den Bildschirm auf der linken Seite, erscheint er danach auf der rechten Bildschirmseite und umgekehrt.

Die Feuertaste drücken und halten, um aus der Generatorkammer zu gelangen und in den Wirbel zu fliegen.

Tastatur

Eine Vielzahl an Tasten ist verfügbar, wodurch es mehrere Konfigurationsmöglichkeiten für Links- und Rechtshänder gibt.

hoch Q	hoch W	e	r	t	y	u	i	hoch O	hoch P
runter A	runter S	d	f	g	h	j	k	runter L	runter ;
links Z	links X	rechts C	rechts V	b	n	links M	links ,	rechts .	rechts /

Die Cursortasten sind ebenfalls verfügbar.

Die Tasten Ctrl, Alt sowie beide Umschalttasten werden als Feuertasten verwendet.

Spieleroptionen

Durch Drücken einer beliebigen Funktionstaste während des anfänglichen Abschnitts oder des Demo-Spiels wird der Optionenbildschirm aufgerufen.

Folgenden Optionen sind verfügbar:

F1: Durchlaufen der Spiel-Modi:

1. Ein Spieler (traditionelles Spiel)

2. Zwei Spieler abwechselnd (traditionelles Spiel)
3. Zwei Spieler, Team-Modus (Die Manta beider Spieler sind gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt; der eine Spieler übernimmt die Rolle des Rottenführers, der andere ist der Rottenkamerad. Die Kontrolle des Rottenkameraden über "Hoch" und "Runter" ist eingeschränkt, da der Anführer über Geschwindigkeit und Richtung beider Manta bestimmt. Am Ende jedes Dreadnought gewinnt der bessere Spieler das Recht, beim nächsten Dreadnought die führende Manta zu steuern. Am Anfang jedes Spiels übernimmt Spieler 1 die Führung.)
4. Ein Spieler und ferngesteuerte Maschine. Spieler 1 fliegt gemeinsam mit einer zweiten, von einem Roboter geflogenen Manta, welche die Bewegungen des Spielers nachahmt. Die zweite Manta bietet zusätzliche Feuerkraft.
5. Zwei Spieler abwechselnd und ferngesteuerte Maschinen.

F2: Wahl der Steuerung für Spieler 1 (Joystick-Port 2, Port 1 oder Tastatur).

F3: Wahl der Steuerung für Spieler 2 (Joystick-Port 2, Port 1 oder Tastatur).

F4: Musik im Spiel EIN oder AUS

F5: Flotte starten

Der Spieler kann bis zur vierten Flotte jede beliebige bereits erzielte Flotte wählen.

Für diese Funktion werden die Daten aus der Punktetabelle verwendet. Wurde das Speichern der Punktzahl deaktiviert, muß nach jedem neuen Laden des Spiels wieder bei Flotte 1 begonnen werden.

F6: CHAOS-MODUS!

Diese Funktion ist nur auf Computern verfügbar, welche das AA-Chipset aufweisen (A1200 und A4000). Aktivieren, wenn es so richtig abgehen soll!

Wenn die Schreibschutzöffnung geschlossen ist, können die erzielte Punktzahl sowie die Einstellungen bei F2, F3 und F4 auf die Datendiskette gespeichert werden. Wenn Du also mit der Tastatur spielen willst, mußt Du den Modus nur einmal wählen und dann eine hohe Punktzahl erzielen und auf die Diskette speichern. Beim nächsten Laden des Spiels werden die Einstellungen automatisch wieder gewählt. Zudem wird die Punktetabelle für die Flottenauswahl überprüft.

Praktische Tasten

Mit der Hilfetaste wird das Spiel unterbrochen. Zur Wiederaufnahme des Spiels drückst Du erneut die Hilfetaste oder die Feuertaste. Ist das Spiel unterbrochen, kannst Du es mit der Escape-Taste beenden; Du gelangst zurück zu den Anfangsbildschirmen.

Was bisher geschah ...

Anfang des zwölften Jahrhunderts machte ein chinesischer Mönch mit dem Namen Yung Chang folgende Prophezeiung:

"Der Menschheit wird die letzte Stunde schlagen, wenn der Weltenfresser ihren Heimatplaneten im ewigen Feuer verschlingt."

Weltuntergangstheorien gibt es bekanntlich viele. Was Yung Changs Prophezeiung jedoch von allen anderen unterscheidet, ist, daß er als einziger voraussagte, daß das verheerende Ereignis *zweimal* stattfinden würde!

Die Oberfläche des Planeten glühte violett bei dem aussichtslosen Versuch, die Zerstörung im Innern aufzuhalten. Dann war alles vorüber, die Stimme von Targos IV schwieg, die Leere des Raums überdeckte die kurzen, schmerzverzerrten Schreie der Milliarden terranischer Siedler.

Riesige außerirdische Dreadnoughts – reine Zerstörungsmechanismen – glitten still ins Leben, derweil die zertrümmerten Überreste von Targos IV mit klinischer Präzision und Effizienz eingesammelt, verarbeitet und schließlich ausgesondert wurden. Der Ausschub war bar jeglicher Mineralien, welche von den Todesmaschinen zur Ergreifung ihrer Macht verwendet wurden. Und während die massigen Formen sich langsam auf ihr nächstes Ziel zuwälzten, verschwand der Staub, der nur wenige Stunden zuvor Targos IV gewesen war, in der Vergessenheit.

Das letzte Mal wurde die Menschheit von solch einer häßlichen, mechanischen und sinnlosen Ausrottung vor drei Generationen bedroht. Damals glaubte man allgemein, das von Yung Chang geweissagte "Erste ewige Feuer" sei eingetreten, da diverse junge Kolonien von einem riesigen außerirdischen Raumschiff zerstört worden waren. Die fremde Macht wäre noch weiter in unser System eingedrungen, hätte ein heroischer junger Pilot dies nicht verhindert. Der mutige Leutnant erfohl den Sieg mit einem Raumjäger-Prototyp, der sogenannten Manta. Später verlaute er, daß er die Außerirdischen nur schlagen konnte, da diese einen Angriff von einem einzelnen kleinen Jagdflugzeug nicht erwartet hatten! Das alles war natürlich kein Trost für die Fluglotsin Kiddiy Richardson, deren Leuchtanzeigen plötzlich wie wild aufblinkten.

"Was ist denn jetzt schon wieder los?", stöhnte sie und machte sich darauf gefaßt, daß ihre Schicht wieder einmal nicht ohne mittlere Katastrophe enden würde. Sie stellte auf dem Bildschirm vor ihr eine Verbindung her und dachte, daß die eingehenden Informationen sicher vom Kapitän eines Fernraumfrachters kämen, der sich für die Wartezeit im Sektor Gamma-Hydro rächen wollte. Der offene Kommunikationskanal wurde jedoch von der terranischen Verteidigungssonde TVS186(EG15) belegt, welche die Kontrolle über Kiddiys Terminal übernahm und mit einer Notübertragung ihrer Daten auf Kiddiys System begann.

Kiddiy, die durch dieses unerwartete und ganz bestimmt unerwünschte Eindringen in ihre sichere, gemütliche und so vorhersehbare Routine völlig aus dem Konzept gebracht wurde, versuchte vergeblich, den eisernen Griff der Sonde über ihr Terminal zu lösen.

"Menschenskinder! Das kann ich jetzt wirklich nicht gebrauchen." Ihr wurde immer mehr klar, daß dies zweifelsohne einer JENER Tage war. Als Kiddiy schließlich beschloß, ihren Computer neu zu starten, konnte das System mit der Masse der in den Datenbanken treibenden Daten langsam etwas anfangen und zeigte ein ungewöhnliches Verkehrsbulletin an. Den Finger schon über der Neustart-Taste, erstarrte Kiddiy. Nackte Angst überkam sie, als ihr plötzlich klar wurde, was das System hier anzeigte.

"Oh nein. Bloß nicht." Ihre Stimme war so tonlos, daß sie sich fragte, ob sie überhaupt jemand gehört hatte.

"Es sind so viele." Plötzlich nahmen die Übertragungen von TVS186(EG15) ein unmittelbares Ende.

Die Notsitzung des terranischen Verteidigungsrates dauerte schon die ganze Nacht. Mutlos gingen die Mitglieder immer wieder die aus Offizier Richardsons Terminal entnommenen Daten durch. Nur eines war sicher: die außerirdische Flotte drang immer tiefer in den terranischen Luftraum ein.

"Es ist schon paradox, nicht?", äußerte Carlos Valtair (leitender Verteidigungssystemberater).

"Im Trockendock auf dem Mars liegt unser erstes Kampfschiff der Kriegerklasse nutzlos herum. Bis zur Fertigstellung dauert es noch ein Jahr. Ich brauche Sie wohl nicht daran zu erinnern, daß das Schiff speziell zum Schutz in einer solchen Situation entworfen wurde. Es ist auf dem neuesten Stand der Technik, aber das einzige, was wir jetzt zu unserer Verteidigung aufbringen können, ist eine uralte Jagdfliegerschwadron, die zu meines Großvaters Zeiten konstruiert wurde. Und ich sage Ihnen noch etwas: Wir können wohl kaum erwarten, daß der Feind in bezug auf die technische Entwicklung genauso rückständig ist!"

“Das ist wohl wahr, Carlos. Im nachhinein ist man immer schlauer, aber das hilft uns in der gegenwärtigen Situation auch nicht weiter. Wenn wir uns schon auf die Jagdflieger der Klasse Manta verlassen müssen, können wir froh sein, daß die Mk7 den Heinman-Torsionsfeldgenerator aufweist. Das und der Überraschungseffekt geben uns zumindest eine kleine Chance, dem uns vielleicht bevorstehenden schrecklichen Schicksal zu entkommen.”

“Der Vorsitzende macht sich große Hoffnungen! Und wer soll seiner Meinung nach die alternden Rostschleudern bei diesem Himmelfahrtskommado fliegen? Vielleicht würde er selbst gern noch einmal diese Ehre übernehmen?”

“Zu Deiner Skepsis kann ich nur sagen, daß ich mit Freuden eine Manta in den Kampf führen würde, Robert, genau wie damals den Prototyp. Aber ich bin nicht mehr der Jüngste. Ich gedenke die Sache vorzubringen, auf daß sich Freiwillige melden können. Ich vertraue darauf, daß sich einige mutige Piloten dieser Aufgabe stellen werden.”

Der Tag der Abrechnung ist gekommen.

Die Weltenfresser sind wiedergekehrt.

Es beginnt das zweite ewige Feuer ...

Spielfolge

Die Manta kommt bzw. kommen vom Hyperraum durch einen Materialisierungswirbel links von dem näherrückenden Dreadnought an. Greife alle Luft- und Bodenziele an und suche die Hauptlandebahn, welche sich gewöhnlich hinten (d. h. am rechten Ende) am Dreadnought befindet. Links ist sie durch spezielle Markierungen gekennzeichnet. Nach diversen Jagdangriffen erhältst Du den Befehl zum Landen. Fliege die Manta tief und flach von links nach rechts über die besonderen Markierungen, um sie auf der Hauptlandebahn zu landen. Das Landen im Rückflug ist nicht nur gefährlich, sondern auch unmöglich!

Wenn der Landebefehl gegeben wird, solltest Du ihn so schnell wie möglich befolgen. In einem letzten Versuch, eine Beendigung des Einsatzes zu verhindern, wird die Manta noch einmal von kleinen Verfolgungsjägergruppen angegriffen.

Du kannst vor der letzten Angriffswelle landen, wenn Du bestimmte wichtige Ziele triffst. Dies können Luftziele (wie Verbandsflugführer) oder Bodenziele (wie Radarstörgeräte) sein. Wird ein Ziel getroffen, erhältst Du einen “Siegespunkt”. Hast Du genügend Siegespunkte erzielt, wird der Landebefehl erteilt. Nach der Landung der Manta wird der Pilot (bzw. die Piloten) in die Hauptgeneratorkammer des Dreadnought beamt. Der Dreadnought ist bereits schwer beschädigt und kann völlig zerstört werden, wenn Du den Reaktorkern sprengst. Feuere auf den Plasmaschild und entferne alle sechs Lagen, bevor Du den Kern abschießt. Deine Lebensanzeige verwandelt sich vorübergehend in eine Energieanzeige. Du hast fünfzehn Energiepunkte. Wenn Du alle verlierst, wirst Du vernichtet. Der Kern versucht Dich zu zerstören, indem er seine Verteidigungsmechanismen mobilisiert. Der Plasmaschild darf nicht berührt werden. Der Strahlungsanteil in der Kammer wird durch die glühenden Farben angezeigt. Die Farbe wechselt von Blau über Grün, Gelb und Orange zu Rot. Steht der Pegel auf Rot, löst sich Dein Schutzanzug langsam auf und Du verlierst schnell Energie. Nach den ersten fünf Sekunden kannst Du die Kammer jederzeit verlassen, indem Du den Ausgangswirbel aktivierst und Dich hineinbewegst. Danach siehst Du den Dreadnought schmelzen.

Wenn der Kern völlig zerstört wird, erscheinen willkürlich Waffen- oder Bonus-Magazine, die Du einsammeln kannst. Achte auf die Strahlung und verlasse die Kammer, bevor Du Deine gesamte Energie verlierst.

Waffen

Die Manta kann eine Reihe verschiedener Waffen abfeuern. Die Standardwaffe ist eine auf den Tragflächen installierte Doppelkanone. Die Waffen können gewechselt werden, indem man ein Bonus-Waffenmagazin aufnimmt, welches entweder bei der Zerstörung einer gesamten Angriffsjägergruppe oder nach der Zerstörung des Generators erscheint. Andere Waffen werden entweder von den auf den Tragflächen befindlichen Kanonen oder von einem zentralen Waffenmagazin aus abgefeuert. Manche Waffen, wie z. B. Laser, weisen eine unbegrenzte Anzahl an Schuß auf und bleiben auf der Manta, bis diese zerstört oder ein anderes Waffenmagazin aufgenommen wird. Andere Waffen, wie z. B. zielsuchende Raketen, sind in der Anzahl begrenzt. Ist der letzte Schuß abgefeuert, werden wieder die Kanonen aktiviert. Aufgenommene Waffen können durch "Wackeln" mit dem Joystick oder schnelles Drücken der Tasten für rechts und links wieder abgelegt werden. Dies rät sich, wenn Du einen Bombenangriff beendet hast und nun wieder auf die Kanonen umschalten möchtest, oder versehentlich eine Waffe aufgenommen hast, die Du lieber nicht verwenden würdest.

Bonus-Magazine

Neben den Waffenmagazinen kannst Du auch 500- und 1000-Punkt-Bonus-Magazine für vernichtete Jägergruppen sammeln. Zudem gibt es ein Punktverdoppelungsmagazin, das mit "X2" gekennzeichnet ist. Besitzt man ein solches, werden alle später erzielten Punkte verdoppelt, bis entweder die Manta oder der Dreadnought zerstört ist. Es gibt auch ein Bonus-Manta-Magazin. Leben

Nach jeweils 10.000 Punkten erhältst Du eine zusätzliche Manta.

Robotergesteuerte Mantas

Wenn dem Spieler mehr als ein Leben verbleibt, wird im Robotorsteuerungsmodus mit der eigenen Manta eine robotergesteuerte Manta in den Raum geschickt. Diese folgt der führenden Manta und liefert zusätzliche Feuerkraft. Bonus-Magazine können von beiden Mantas eingesammelt werden; die zusätzliche Waffe steht der Manta zur Verfügung, die sie aufgenommen hat. Wird die führende Manta vernichtet, übernimmt das robotergesteuerte Schiff automatisch die Führung. Du kannst den Einsatz dann mit diesem Schiff weiterfliegen.

Der Roboter-Pilot wird ebenfalls in die Generatorkammer gebeamt und versucht, den Kern von der dem Spieler gegenüberliegenden Seite aus zu zerstören. Er wird auch hinausgebeamt, wenn der Energiestand gefährlich abfällt.

Zwei-Spieler-Teams

Im Team-Modus müssen die beiden Spieler kooperativ zusammenarbeiten. Der Anführer steuert Geschwindigkeit und Rollposition beider Raumschiffe. Der andere Spieler kann sich seitlich nur innerhalb des sichtbaren Bildschirms bewegen. Wenn die führende Manta zerstört werden oder landen sollte, wird die Steuerung augenblicklich auf die andere Manta übertragen, die somit führt. Wenn nur eine Manta diese Ebene übersteht, erhält deren Pilot das Recht, auf der nächsten Ebenen die führende Manta zu fliegen. Überleben beide Piloten, wird derjenige mit den meisten Punkten zum Anführer.

Chaos-Modus

Diese Funktion ist nur auf Computern mit AA-Chipset verfügbar. Sie setzt die höhere Geschwindigkeit in zusätzliche Kugeln für den Spieler UND den Feind und in ein höheres Tempo für die Manta um.

Spiel-Empfehlungen

Die Manta-Raumschiffe weisen eine enorme Höchstgeschwindigkeit auf. Dies ist besonders in Situationen nützlich, in denen ein strategischer Rückzug angesagt ist, und um aus Bereichen mit eingeschränkter Bewegungsfreiheit schnell in den offenen Raum zu gelangen. Die Höchstgeschwindigkeit sollte jedoch nicht immer verwendet werden. Große gefährliche Strukturen kommen bei hoher Geschwindigkeit sehr schnell näher.

Wenn die Manta auf der Seite liegt, stellt sie ein kleineres Ziel dar und kann auch leichter schmale Lücken passieren. Bei einigen später auftretenden Lücken ist der Seitenflug unumgänglich.

Der Robotersteuerungsmodus und der Zwei-Spieler-Modus sind für etwas erfahrenere Spieler gedacht. Das führende Schiff befindet sich etwa eine Fünftelsekunde vor dem geführten Schiff; die Bewegungen des geführten Schiffes erfolgen also immer eine Fünftelsekunde später.

Die Soundeffekte warnen vor bevorstehenden Angriffswellen und das Radar zeigt, aus welcher Richtung der Feind angreift. Ist das Radar gestört, solltest Du als erstes versuchen, die Störgeräte zu identifizieren und zu bombardieren.

Wenn die Manta eine Schleife fliegt, befindet sie sich vorübergehend über den Kugeln und Raketen des Feindes.

Mitwirkende

Produktion: Graftgold Ltd.

Original-Spielentwurf: Andrew Braybrook

Programmierung: Andrew Braybrook

Grafik:

Mark Bentley (Flotte MAREN & SIMARA)

Stephen Rushbrook (Flotten NIMOHRA, KIENTHEI & BAKATEN)

Simon Sheridan (Flotte NA-FUZEN)

Zusätzliche Grafiken:

Andrew Braybrook

John W. Lilley

Colin Seaman

Martin Sawkins

Geschichte: Stephen Rushbrook

Sound und Musik: Jason Page

Gesang: Emma Cubberley

Herausgeber: Renegade

Projekt-Koordinierung: Graeme Boxall

Uridium 2 : Instructions

Matériel requis

Pour jouer avec Uridium 2, il vous faut un Amiga avec au minimum un Méga-octet de RAM. L'extension de mémoire s'effectuera automatiquement à l'aide d'un disque RAM si vous possédez plus d'un méga-octet de mémoire pour réduire les temps de chargement, et des effets sonores supplémentaires seront utilisés avec une RAM supplémentaire. Si vous possédez également un Amiga de type AA, par exemple, un A1200, le jeu s'améliorera automatiquement en affichant des fonctions supplémentaires et en activant le mode DESTRUCTION !

Chargement

Mettez hors tension votre Amiga et retirez les cartouches. Insérez le disque programme Uridium 2 dans le lecteur DF0: et allumez l'appareil. (Les propriétaires de machines A1000 doivent d'abord insérer leurs disques Kickstart selon la procédure habituelle.)

Lorsque le système vous y invite, insérez le disque de données Uridium 2 dans l'unité DF0: et appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton de mise à feu. Il n'y pas d'autres échanges de disques à effectuer. Assurez-vous que le disque de données soit protégé en écriture (ergot ouvert) si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos scores élevés sur disque et fermez l'ergot de protection dans le cas contraire.

Problèmes de chargement

Dans le cas peu probable où URIDIUM 2 ne se charge pas, mettez hors tension votre ordinateur et supprimez tous les périphériques externes accessoires, tels que les imprimantes (laissez le moniteur ou la télévision connectés) avant de répéter la procédure de chargement. Si URIDIUM 2 refuse toujours de se charger, placez alors le(s) disque(s) défectueux (sans l'emballage) dans une enveloppe matelassée ou un autre support approprié, en y indiquant votre nom et adresse. Afin d'aider notre service de dépannage, veuillez donner le maximum de détails sur la configuration de votre équipement (sans oublier les périphériques d'extension de RAM). Envoyez le paquet à : URIDIUM 2 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd. Unit CIL, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London. Renegade Software Ltd fera tout son possible pour remplacer le(s) disque(s) défectueux sous 28 jours après leur réception.

ATTENTION !

Les disquettes sont des supports magnétiques, comme les bandes de cassettes. Ne les exposez pas à des rayons X ou des champs magnétiques intenses au risque de détruire les données. N'essayez pas de sauvegarder ces données car vous pouvez les détruire pendant la procédure. Cela constitue également une violation de copyright. Renegade Software Ltd ne prend aucune responsabilité quant aux disques endommagés suite à une violation de copyright.

Codes de sécurité

Pendant le jeu, vous devez vous soumettre à un contrôle de sécurité : insérez un code de trois lettres qui se trouve sur la feuille de codes incluse.

Utilisez les flèches Haut et Bas du clavier ou du joystick (en fonction de la sélection) pour faire pivoter la roue des lettres jusqu'à ce que le Manta soit pointé sur le caractère souhaité. Appuyez ensuite sur le bouton de tir. Une fois la saisie terminée, sélectionnez END.

Pour corriger une lettre, sélectionnez DEL.

Vous disposez de 3 tentatives pour entrer le code correct.

Commandes

Manta

Le contrôle de votre vaisseau spatial Manta s'effectue à l'aide du joystick/joypad ou du clavier, sélectionnables à partir de l'écran d'options, voir ci-dessous.

Si le bouton de mise feu n'est pas enfoncé, le vaisseau Manta accélérera dans la direction indiquée par le joystick. Si le Manta ralentit trop, il effectue alors une demi-boucle pour se retrouver dans la direction opposée.

Enfoncé le bouton de mise à feu pour envoyer des balles ou d'autres armes spéciales sur l'ennemi. La fréquence des balles envoyées est fonction de l'arme utilisée et de son temps de recharge, ainsi que de la vitesse à laquelle vous appuyez Et relâchez le bouton de mise à feu.

Si vous appuyez sur le bouton de mise à feu et le maintenez enfoncé pendant un petit moment, puis déplacez le joystick à la verticale, le vaisseau Manta va effectuer un tonneau. Relâchez le bouton de mise à feu ou arrêtez de déplacer le joystick verticalement pour maintenir le vaisseau Manta dans une position particulière, sur le côté, à l'envers ou à l'endroit. Le vaisseau Manta est plus étroit lorsqu'il est sur le côté et peut dans cette position passer plus facilement dans des petites cavités devenant ainsi une cible plus petite pour les ennemis.

Pour se retourner, le vaisseau doit voler à une vitesse rapide et il se redressera automatiquement s'il ralentit.

Le pilote

Quand un Manta atterrit sur la piste principale, vous contrôlez le pilote qui est entraîné dans la chambre du générateur située sous la piste.

Le contrôle de votre pilote s'effectue de la même façon que pour le Manta, à la différence près qu'un champ de pesanteur faible entraîne le pilote vers le bas, fait reculer le canon à tir rapide, poussant le pilote en arrière. L'écran se déplace, par conséquent vous pouvez passer de gauche à droite de l'écran et inversement.

Appuyez sur le bouton de mise à feu et maintenez-le enfoncé pour activer votre sortie de la chambre du générateur, puis volez dans le tourbillon.

Clavier

Plusieurs touches peuvent être utilisées, offrant un vaste choix de possibilités pour des joueurs gauchers et droitiers.

haut	haut							haut	haut
Q	W	e	r	t	y	u	i	O	P
bas	bas							bas	bas
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;
gauche	gauche	droite	droite					gauche	gauche
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

Les touches de direction du curseur sont également disponibles.

Les touches ctrl(control), alt(alternate) et les deux touches Majuscules sont utilisées comme bouton de mise à feu.

Options joueur.

Appuyez sur une touche de fonction pendant la séquence de titres ou le jeu de démonstration pour faire apparaître l'écran d'options.

Les options suivantes sont disponibles :

F1 : - Choisissez parmi ces modes :

1. Un joueur (jeu traditionnel),
2. Deux joueurs qui participent en alternance à la partie (jeu traditionnel),
3. Equipe de deux joueurs (les Mantas des deux joueurs apparaissent à l'écran en même temps, l'un dans le rôle du leader, l'autre dans celui du subordonné. Ce dernier ne peut exercer qu'un contrôle limité sur les directions "haut" et "bas", tandis que le vaisseau de tête contrôle à la fois la vitesse et la direction des deux Mantas. A la fin de chaque partie, le meilleur joueur gagne le droit d'être le Manta de tête dans la partie suivante. Au début du jeu, c'est le joueur numéro un qui est leader.)
4. Mode téléguidé. Le joueur numéro un s'engage dans la bataille avec un deuxième robot-volant, exécutant les mouvements du Manta dirigé par le joueur. Utilisez-le pour une puissance de tir supérieure.
5. Deux joueurs qui jouent tour à tour en mode téléguidé.

F2 : - Sélectionnez la méthode de contrôle du joueur numéro un, c'est à dire le port 1 du joystick, le port 2 ou le clavier.

F3 : - Sélectionnez la méthode de contrôle du joueur numéro deux, c'est à dire le port 1 du joystick, le port 2 ou le clavier.

F4 : - En mode musique ON ou OFF

F5 : - Flotte de départ.

Le joueur peut sélectionner la flotte qui l'intéresse.

Notez que cette fonction dépend des données du tableau des scores. Ainsi, si vous avez désactivé la fonction d'enregistrement des scores les plus élevés, à chaque chargement du jeu, vous devrez commencer le jeu à partir de la première flotte.

F6 : - Mode DESTRUCTION !.

Cette fonction est uniquement disponible sur les machines de type AA (A1200 et A4000). Choisissez ce mode pour une partie du tonnerre !

Vos scores les plus élevés peuvent être enregistrés sur le disque de données s'il n'est pas protégé en écriture, en même temps que vos sélections F2, F3, et F4. Si vous jouez uniquement en utilisant le clavier, vous devez sélectionner le mode clavier une seule fois, obtenir un bon score et le sauvegarder sur le disque. Ainsi, lors du chargement de jeu suivant, vos sélections sont mémorisées. Le tableau des scores chargé est également exploré pour définir les limites de sélection de la flotte de départ.

Touches pratiques

Appuyez sur la touche "Aide" pendant le jeu pour faire une pause. Appuyez à nouveau sur "Aide" ou sur le bouton de mise à feu pour reprendre le jeu. Pendant une pause, vous pouvez appuyer sur la touche "Echap" pour quitter le jeu et revenir dans la séquence de titres.

L'histoire...

Au début du vingtième siècle, un moine chinois nommé Yung Chang avait énoncé la prophétie suivante : "Les Hommes trouveront la mort lorsque le Destructeur du Monde engloutira la demeure des Hommes dans un univers éternel de flammes."

Comme nous le savons tous, il existe des centaines de théories sur la fin du monde. Pourtant, la prophétie de Yung Chang était différente : elle était la seule à prédire que ce cataclysme surviendrait...deux fois !

La surface de la planète se mit à luire d'une couleur pourpre, essayant d'ensevelir l'appareil qui s'était enfoncé en son cœur. Puis, plus rien. La voix de Targos IV se tut et le vide de l'espace dissimula les cris brefs de millions de colons Terran torturés.

D'énormes cuirassés étrangers, véritables machines destructives, s'animèrent silencieusement et avec une précision et une efficacité méthodique, commencèrent à ramasser, traiter puis finalement se débarrasser des restes brisés de Targos IV. Puis, ces colosses de la mort se mirent à extraire des restes toute richesse minérale subsistante et en tirèrent leur pouvoir. Comme ils se dirigeaient vers leur cible suivante, balançant lentement leurs lourdes masses, la poussière qui quelques heures auparavant formait Targos IV, sombra dans l'oubli.

Cela faisait trois générations que les Hommes avaient été menacés pour la dernière fois par une extinction si horrible, mécanique et inutile. A cette époque, beaucoup pensèrent qu'il s'agissait de l'accomplissement de la prophétie du "Premier univers éternel de flammes" de Yung Chang lorsque plusieurs colonies furent détruites par l'immense vaisseau étranger. Ils auraient certainement progressé plus avant dans notre système si un jeune pilote n'était pas intervenu héroïquement. Ce courageux lieutenant d'un groupe spatial envoya avec succès son prototype expérimental, un vaisseau spatial de combat appelé Manta. Plus tard, il proclama que sa victoire était due uniquement au fait que les étrangers ne pensaient pas qu'un simple petit combattant oserait lancer l'assaut. Mais ce n'était qu'une maigre consolation en comparaison avec les événements qui suivirent ; tous les voyants du tableau de bord contrôlé par Kiddiy Richardson, Officier de Contrôle du Trafic Planétaire, se mirent à clignoter frénétiquement.

"Que se passe t'il encore ?" soupira t'elle, se résignant au fait que son service ne se finirait pas sans au moins une erreur majeure. Elle toucha l'écran situé en face d'elle s'attendant à ne recevoir qu'un tas d'informations insignifiant d'un capitaine en colère sur un vaisseau spatial long courrier lui reprochant le retard du secteur Gamma Hydra. Au lieu de cela, répondant au canal de transmission maintenant ouvert, la sonde de défense Terran TDP186 (EG15) prit contrôle du terminal de Kiddiy et commença à émettre un flux d'informations dans son système.

Kiddiy, énervée par cette intrusion inattendue et certainement indésirable dans sa routine sécurisante, agréable et prévisible, essaya en vain de desserrer la poignée en fer de la sonde sur son terminal.

"Oh non ! Je n'avais pas besoin de...ça". Elle se rendit vite compte qu'il s'agissait sans l'ombre d'un doute d'un de ces mauvais jours. Au moment où Kiddiy décida de réinitialiser son poste de travail, le système se mit à décoder des masses d'informations étrangères envahissant la banque de données et elle décida de montrer ce bulletin du trafic inattendu à son opérateur. Kiddiy était sur le point d'appuyer sur le bouton de remise à zéro lorsqu'elle fut saisie de terreur en voyant ce que son terminal affichait maintenant.

"Oh non, quoi encore ?" dit-elle d'une voix si faible qu'elle se demanda si quelqu'un d'autre l'avait entendue.

"Il y en a tellement." Et subitement à ce moment là, les transmissions du TDP186 (EG15) s'arrêtèrent.

La session extraordinaire du Conseil de Défense Terran avait siégé toute la nuit et, tout aussi découragés, les membres examinèrent de nouveau les informations extraites du terminal de l'officier Richardson. Une chose était sûre, les flottes étrangères progressaient de plus en plus dans l'espace. "C'est une blague, n'est-ce pas ?" hasarda Carlos Valtair, conseiller principal des systèmes de défense. "Nous possédons le vaisseau de guerre le plus puissant et il reste inutilisé dans les cales sèches de Mars plus d'un an après son achèvement. Un vaisseau qui, je n'ai pas besoin de vous le rappeler, a été spécialement conçu pour nous protéger si une telle situation venait à se produire. Il est ce qu'on fait de mieux en technologie de pointe et pourtant, tout ce que nous pouvons récupérer pour nous défendre est un escadron d'anciens vaisseaux de combat construits au temps de mes aïeux. Encore une chose que vous savez déjà. On ne peut tout de même pas s'attendre à ce qu'ils soient si en retard dans leur progrès technique !"

"C'est tout à fait vrai, Carlos, mais comme on pouvait l'imaginer, même si ces vieux engins sont très pratiques, ils restent néanmoins inutilisables ! S'il nous faut compter sur les vaisseaux de combat de Manta alors nous devons nous réjouir d'avoir le Mk7 qui dispose d'un générateur de déviation de champ. Grâce à lui et à l'effet de surprise qu'il représente, nous pourrions peut-être vaincre !"

"Vous me semblez très confiant, Monsieur le Président ! D'après vous, qui sera assez fou pour piloter ces vieux seaux rouillés si ce n'est en fait quelqu'un chargé d'une mission suicidaire ? Peut-être désirez-vous y faire honneur une fois de plus ?"

"Pour répondre à ton scepticisme, Robert, il se trouve que je piloterais volontiers un des engins de combat comme j'ai pu le faire avec le prototype pendant toutes ces années. Mais je ne suis plus tout jeune et il m'est impossible de partir en mission comme avant. Non, j'ai l'intention d'attendre que des volontaires se désignent. Je suis certain qu'il y a des pilotes courageux désireux de défendre notre cause".

Le compte à rebours est déclenché.

Les Destructeurs du Monde reviennent.

Le deuxième Univers éternel de flammes commence...

Séquence de jeu

Le ou les Manta(s) sont propulsés dans l'espace dans un tourbillon de matières à gauche du cuirassé qui approche. Attaquez toutes les cibles aériennes et terrestres et localisez la piste principale normalement située derrière (à droite) du cuirassé. Elle porte des marques spéciales à gauche. Après une série d'attaques des vaisseaux de combat, vous recevrez l'ordre d'atterrir. Pour piloter le Manta, maintenez le vaisseau horizontalement et volez assez bas entre les marques spéciales de façon à atterrir sur la piste principale. Il est impossible et dangereux d'atterrir lorsque le vaisseau est retourné ! Lorsque vous avez reçu l'ordre d'atterrir, nous vous conseillons de vous poser aussi rapidement que possible. Quelques chasseurs seulement attaqueront maintenant pour tenter une dernière fois d'empêcher le Manta d'accomplir sa mission.

Vous pouvez atterrir avant la dernière série d'attaques en touchant certaines cibles importantes. Ce sont soit des cibles aériennes comme les avions en tête de formation soit des cibles terrestres comme les brouilleurs de radar. Vous obtenez un "point de victoire" chaque fois que vous en touchez une.

Vous recevrez l'ordre d'atterrir lorsque vous aurez gagné suffisamment de "point de victoire".

Lorsque le ou les Manta(s) atterrissent, le ou les pilote(s) sont transférés dans la chambre principale du générateur du cuirassé. Celui-ci est déjà sévèrement endommagé mais vous pouvez le détruire entièrement en faisant exploser le coeur du réacteur. Tirez sur le blindage en plasma et supprimez les six couches avant d'attaquer le coeur. L'affichage de vos vies fait parfois place à l'affichage d'énergie. Vous avez quinze points d'énergie. Vous serez anéanti si vous perdez toute cette énergie. Le coeur tentera de vous détruire en mobilisant ses mécanismes de défense. Vous ne devez pas toucher le

blindage en plasma. Le niveau de radiation de la chambre est indiqué par différentes couleurs. Au début, elles seront bleues puis elles deviendront vertes, jaunes, oranges et finalement rouges. Lorsque le niveau de radiation sera rouge, votre combinaison de protection se détruira et vous perdrez rapidement votre énergie. Vous pouvez quitter la chambre à n'importe quel moment après les cinq premières secondes en déarrant votre tourbillon de sortie et en montant à bord. Le cuirassé commencera alors à se désintégrer.

Si vous parvenez à détruire complètement le cœur, vous obtiendrez des barres bonus ou d'armes supplémentaires choisies au hasard. Surveillez le niveau de radiations et partez avant de perdre toute votre énergie.

Armement

Le Manta peut tirer avec plusieurs types d'armes. Les armes standard sont des canons montés sur les deux ailes du vaisseau. Vous pouvez également choisir une barre d'armes bonus gagnée après élimination d'une série complète de vaisseaux de combat ou après destruction du générateur. Les autres armes seront tirées à partir des armes montées sur les ailes ou de la barre d'arme centrale. Certaines armes comme les lasers ne sont jamais à cours de munitions et resteront sur le Manta jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'une autre barre d'armes bonus soit sélectionnée. Les armes telles que les missiles à têtes chercheuses sont en nombre limité. Les canons sont réactivés lorsque le dernier coup de feu a été tiré.

Vous pouvez vous débarrasser des armes que vous avez gagnées en déplaçant de gauche à droite le joystick ou en utilisant les touches du clavier correspondantes. Cette fonction est très utile lorsque vous avez terminé votre série de bombardements par exemple et que vous désirez récupérer les canons ou lorsque vous avez sélectionné accidentellement une arme dont vous ne voulez pas.

Barres bonus

En plus des barres d'armes bonus, vous pouvez aussi obtenir 500 et 1000 points de bonus en éliminant des séries de vaisseaux de combat. Il existe également une barre double score indiquée par x2. Tous les scores suivants seront multipliés par deux jusqu'à destruction du Manta ou du cuirassé. Vous pouvez également gagner une barre bonus Manta.

Vies

Vous recevrez un Manta supplémentaire tous les 10 000 points.

Mode téléguidé

En mode téléguidé, si le joueur a encore plus d'une vie, un navire téléguidé est propulsé dans l'espace. Il suivra le Manta situé en tête et apportera une puissance de tir supplémentaire. Les Mantas peuvent récupérer des barres bonus et disposer d'armes supplémentaires. Si le premier Manta est détruit, le contrôle est immédiatement transféré au navire téléguidé. Vous pouvez ensuite poursuivre votre mission.

Le pilote robot téléguidé sera transporté dans un faisceau de rayons dans la chambre du générateur et essaiera de détruire le cœur depuis le côté opposé au joueur. S'il parvient à détruire le cœur, il sera expulsé immédiatement dans le faisceau de rayons et sa mission sera terminée. Il sera également expulsé si son niveau d'énergie devient critique.

Equipe de deux joueurs

En mode Deux joueurs, les deux participants doivent coopérer. Le joueur principal contrôle la vitesse et la position de roulis des deux vaisseaux. L'autre joueur peut se déplacer latéralement dans les limites visibles de l'écran. Si le Manta de tête est détruit ou s'il a atterri, le commandement est immédiatement transféré au suivant qui devient à son tour le Manta principal.

Si un seul Manta parvient à dépasser ce niveau, le pilote a alors le droit de piloter le Manta de tête au niveau suivant et s'il dépasse ce deuxième niveau, celui qui a totalisé le maximum de points à ce niveau devient le navire de tête.

Mode Destruction

Ce mode n'est disponible que pour les utilisateurs de machines de type AA. La vitesse de jeu est supérieure, le joueur ET l'ennemi ont davantage de munitions et le Manta va beaucoup plus vite.

Conseils

La vitesse maximale des vaisseaux Manta est élevée. Cela s'avère très utile lorsque vous devez effectuer un retrait stratégique ou lorsque vous désirez sortir de zones restreintes pour passer dans des zones plus grandes. Cette fonction ne doit cependant pas être utilisée tout le temps. De grandes masses dangereuses arrivent très vite à une vitesse élevée.

Le Manta offre une cible plus petite lorsqu'il est positionné sur le côté et peut passer plus facilement dans des petites cavités. Vous aurez peut-être besoin plus tard d'utiliser cette technique de vol pour passer dans certaines cavités.

Les modes "téléguidé et deux joueurs" sont réservés aux joueurs les plus expérimentés. Le navire de tête devance le vaisseau subordonné d'un cinquième de seconde. Les mouvements du vaisseau subordonné seront donc toujours en retard de ce laps de temps.

Les effets sonores vous avertissent de l'arrivée des attaquants et le radar vous permet de voir d'où ils viennent. Si le radar est brouillé, vous devez en priorité identifier les responsables et les bombarder. En position de looping, le Manta est temporairement plus haut que les balles et les missiles ennemis.

Réalisation

Produit par Graftgold Ltd.

Jeu original conçu par Andrew Braybrook.

Programmé par Andrew Braybrook.

Graphiques :

Mark Bentlay - flottes MAREN & SIMARA.

Stephen Rushbrook - flottes NIMOHRA, KIENTHEI & BAKATEN.

Simon Sheridan - flotte NA-FUZEN

Graphiques supplémentaires :

Andrew Braybrook,

John W. Lilley,

Colin Seaman,

Martin Sawkins.

Histoire de Stephen Rushbrook.

Son et musique de Jason Page.

Voix d'Emma Cubberley.

Publié par Renegade.

Istruzioni di Uridium 2

Requisiti hardware

Per giocare con Uridium 2 devi possedere un Amiga con almeno un Megabyte di memoria RAM. Il gioco risulterà migliore disponendo di un disco RAM con più di un Megabyte di memoria, permettendo la riduzione del tempo di caricamento e con un chip di RAM extra potrai udire effetti sonori supplementari. Inoltre, se disponi del set di chip AA, come l'A 1200, il gioco sarà ancora migliore, visualizzerà funzioni extra ed abiliterà la MODALITA' MOZZAFIATO!

Caricamento

Spegni l'Amiga e toglì le eventuali cartucce. Inserisci il disco del programma Uridium 2 nell'unità DF0:, poi accendi. Se disponi di A1000, inserisci prima il disco Kickstart. Al prompt, inserisci il disco dei dati di Uridium 2 nell'unità DF0: e premi la barra spaziatrice o il pulsante del fuoco. Non sarà più necessario scambiare i dischi. Assicurati che il foro di protezione dalla scrittura sul disco dei dati sia aperto, se non vuoi salvare sul disco i punteggi alti, e sia invece chiuso se desideri salvarli.

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Nella rara eventualità in cui URIDIUM 2 non riesca a caricarsi, spegni il computer e togli le eventuali periferiche esterne estranee, come le stampanti (lasciando invece collegati il monitor o il televisore) prima di ripetere l'operazione di caricamento. Se URIDIUM 2 rifiuta ancora di caricarsi, allora colloca il/i dischetto/i difettoso/i (e non il pacchetto del programma) in un contenitore delle giuste dimensioni o in una busta imbottita, e scrivi il tuo nome e indirizzo. Per aiutare i nostri tecnici addetti alla ricerca dei guasti, fornisci anche tutti i possibili dettagli sulla configurazione dell'apparecchio (e sui dispositivi di espansione della RAM). Invia il tutto a: URIDIUM 2 REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd. Unit CIL, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London. La Renegade Software Ltd. farà il possibile per sostituire il/i dischetto/i difettoso/i entro 28 giorni dalla data di ricevimento.

ATTENZIONE!

I dischetti sono mezzi magnetici, come le cassette stereo, per cui non esporli ai raggi X o a forti campi magnetici, altrimenti i dati in essi contenuti verranno cancellati. Non tentare di 'ricopiare' questi dati, perché tale operazione potrebbe distruggerli. Inoltre, è anche una violazione dei diritti d'autore. La Renegade Software Ltd. non è responsabile dei danni ai dischetti derivanti dalla violazione di tali diritti.

Codici di accesso di sicurezza

Durante il gioco dovrai partecipare a un controllo di sicurezza. Ti verrà richiesto di inserire un codice di tre lettere in una particolare posizione della griglia dalla pagina di codice inclusa. Usa i tasti su o giù della tastiera o del joystick (come selezionato) per fare girare la ruota delle lettere finché quella voluta non è inquadrata da Manta, poi premi il pulsante di fuoco. Quando tutte le lettere sono state immesse premi FINE.

Per modificare una lettera selezionata per errore premi CANC.
Hai a disposizione tre tentativi per immettere il codice corretto.

Controlli

Il Manta

Puoi utilizzare il joystick, il joypad o la tastiera (selezionabili tramite lo schermo delle opzioni) per controllare il tuo veicolo spaziale Manta.

Se non premi il pulsante del fuoco, il Manta accelera nella direzione indicata dal joystick. Se il Manta decelera troppo, eseguirà un semilooping nella direzione opposta.

Premi il pulsante del fuoco per utilizzare i proiettili o le altre armi speciali. A seconda del tempo di ricaricamento dell'arma attualmente in uso, i proiettili vengono espulsi premendo E rilasciando il pulsante del fuoco.

Se invece premi e tieni premuto il pulsante del fuoco per un po' di tempo e poi muovi il joystick in su o giù, il Manta eseguirà un'imbardata. Rilascia il pulsante del fuoco oppure interrompi il movimento in su/giù per mantenere il Manta in una posizione particolare, di fianco, capovolto, oppure in verticale. Tieni presente che il Manta è più stretto se vola di fianco, per cui può affrontare più facilmente i passaggi stretti e per i nemici rappresenta un obiettivo più piccolo.

Inoltre ricordati che non puoi eseguire le imbardate a velocità di volo molto ridotte, e che il Manta si appiattirà automaticamente se rallenta per rovesciarsi.

Il pilota

Quando il Manta atterra sulla pista principale, assumerai il controllo del pilota, che viene calato nella camera del generatore, sotto la pista.

Il controllo del pilota nella camera del generatore è simile al controllo del Manta, tranne per la presenza di un campo di gravità ridotta che spinge in giù il pilota, e per il rinculo del cannone di tiro rapido, che spinge il pilota all'indietro. Inoltre, lo schermo si "arrotola", per cui se lasci il lato sinistro dello schermo, ti ritroverai al lato destro, e viceversa.

Premi e tieni premuto il pulsante del fuoco per attivare l'uscita dalla camera del generatore, e poi volare nel vortice.

Tastiera

Si possono usare molti tasti, con una vasta scelta di impostazioni per i giocatori che usano la mano destra o la sinistra.

su	su							su	su
Q	W	e	r	t	y	u	i	O	P
giù	giù							giù	giù
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;
sinistra/sinistra/destra/destra								sinistra/sinistra/destra/destra	
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

Sono disponibili anche i tasti cursore (direzionali).

Come pulsante del fuoco, puoi adoperare Control, Alt (alternate) e i due tasti del Maiuscolo.

Opzioni del giocatore.

Per fare apparire lo schermo delle opzioni, premi un qualsiasi tasto funzione durante la sequenza del titolo o i giochi dimostrativi.

Sono disponibili le opzioni seguenti:

F1: - Fa scorrere le modalità di gioco:

1. Un giocatore (gioco tradizionale),
2. Due giocatori a turno (gioco tradizionale),
3. Due giocatori in squadra (i Manta dei due giocatori si trovano sullo schermo contemporaneamente, uno nel ruolo di leader e l'altro come ala esterna, che può controllare solo lo spostamento in su e in giù, mentre il velivolo leader controlla sia la velocità che la direzione dei due Manta. Al termine di ogni missione contro la corazzata, il giocatore migliore ha il diritto di assumere il ruolo di leader dei Manta, nella prossima missione. All'inizio del gioco, il giocatore 1 è alla guida).
4. Un giocatore con aeromobile robotizzato. Il giocatore 1 si presenta con un secondo Manta robotizzato, che ricopia i movimenti del giocatore. Usalo per ottenere potere di fuoco extra.
5. Due giocatori a turno con aeromobili robotizzati.

F2: - Fa selezionare un metodo di controllo del giocatore 1 (porta 2 o 1 del joystick o tastiera).

F3: - Fa selezionare un metodo di controllo del giocatore 2 (porta 2 o 1 del joystick o tastiera).

F4: - Attiva (ON) o disattiva (OFF) la musica durante il gioco.

F5: - Flotta iniziale.

Il giocatore può selezionare una qualsiasi delle flotte già raggiunte, fino alla quarta flotta. Tieni presente che questa funzione si basa sui dati registrati nella tabella dei punteggi alti. Per cui, se la funzione di salvataggio di tale tabella è stata disattivata, ogni volta che il gioco viene caricato occorre iniziare dalla prima flotta.

F6: - MODALITA' MOZZAFIATO!

Questa funzione è disponibile solo sulle macchine dotate di set di chip tipo AA (A1200 e A4000). Attivala se ti vuoi proprio divertire!

Tieni presente che i punteggi alti possono essere salvati sul disco dei dati solo se il foro di protezione dalla scrittura è chiuso, insieme alle selezioni attivate tramite F2, F3 e F4. Per cui, se intendi giocare sempre con la tastiera, devi selezionare questa modalità solo una volta, ottenere un punteggio alto e salvarlo sul disco. La prossima volta che carichi il gioco, questo ricorderà le selezioni che hai effettuate. Inoltre, viene esaminata anche la tabella dei punteggi alti, per impostare le restrizioni di selezione della flotta iniziale.

Tasti utili

Per mettere il gioco in pausa, premi il tasto di "Guida" (Help), e per riprendere il gioco, premi nuovamente "Guida" oppure il pulsante del fuoco. Se sei in pausa e vuoi uscire dal gioco e tornare alla sequenza dei titoli, premi "Esc".

Ed ora la storia, fino ad oggi...

Inizio del ventesimo secolo: un monaco cinese, Yung Chang, profetizzò così:

"Il genere umano conoscerà la sua fine, quando il Consumatore dei mondi divorerà la casa dell'Uomo in una Eternità di Fuoco".

Come tutti sappiamo, si contano a centinaia le teorie sulla fine del mondo. Cosa c'era di tanto diverso nella Profezia di Yung Chang? Yung Chang era l'unico ad aver specificato che tale cataclisma sarebbe avvenuto per... ben due volte!

La superficie del pianeta risplendeva purpurea, cercando per poco di celare il dispositivo che teneva in serbo nelle sue profondità. Poi tutto finì, e la voce di Targos IV venne messa a tacere, mentre il vuoto dello spazio nascondeva chiaramente le grida strozzate del miliardo di coloni Terrani sottoposti a torture.

Enormi corazzate aliene, veri meccanismi di distruzione, presero vita nel silenzio quando, con precisione ed efficienza clinica, le rovine sparpagliate di Targos IV vennero raccolte, elaborate e infine gettate, dopo essere state private della ricchezza mineraria che ancora rimaneva, e da esse questi bastioni della morte presero il potere. Mentre trascinarono la loro massa imponente verso l'obiettivo successivo, la polvere che solo poche ore prima era la città di Targos IV, veniva spazzata via, nell'oblio.

Ben tre generazioni fa il Genere umano venne minacciato per l'ultima volta da tale orribile estinzione meccanica e insensata. A quel tempo, si identificò tale cataclisma con la "Prima Eternità di Fuoco" profetizzata da Yung Chang, dato che varie colonie di breve formazione vennero distrutte dall'enorme macchina aliena, che avrebbe continuato la sua opera distruttrice nel nostro sistema, se non fosse intervenuto un giovane ed eroico pilota. Questo intrepido tenente spaziale portò alla vittoria un prototipo di caccia aerospaziale sperimentale, il Manta. Più avanti, dichiarò che era riuscito a sconfiggere gli alieni solo perché non si aspettavano certo di essere assaliti da un solo e piccolo caccia! Anche se ciò non era di gran consolazione, il pannello di luci di fronte all'Ufficiale di controllo del traffico planetario, Kiddiy Richardson, iniziò a pulpitare di attività frenetica.

"E adesso che succede?" sospirò, apparentemente rassegnata ad aspettarsi che il suo turno finisse con almeno un guasto generale. Coprì lo schermo che le stava di fronte, pensando che il display delle informazioni le avrebbe comunicato che si trattava di un Capitano di una nave spaziale da carico di lungo corso, che voleva insultarla per il blocco nel settore Gamma Ibra. Invece, rispondendo al canale di comunicazioni aperto, la Sonda terrana di difesa TDP186(EG15) prese il controllo del terminale di Kiddiy e le passò i suoi dati, in una situazione di emergenza.

Kiddiy, turbata da questa intrusione (inattesa e quasi sicuramente indesiderata) nel suo programma sicuro, comodo e più che prevedibile, tentò invano di strappare il suo terminale dalle grinfie della sonda.

“Oh no! Questo... questo non ci voleva!”. Ben presto si rese conto che, senza dubbio, si trattava di una di QUELLE giornate... Nel momento in cui Kiddiy decise di riazzerare la sua stazione di lavoro, il sistema stava appena iniziando ad elaborare la valanga di dati alieni che aveva invaso le sue banche dati, e decise di visualizzare all'operatore questo inconsueto bollettino del traffico. Con il dito a pochi millimetri dal pulsante di azzeramento, Kiddiy rimase di stucco, quando si rese paurosamente conto della gravità dei dati che il suo sistema stava ora visualizzando.

“Oh no, di nuovo?!”. La sua voce era così debole che si chiese se qualcuno l'avesse sentita.

“Ce ne sono così tanti”. Poi improvvisamente, come in uno scoppio, la trasmissione della sonda TBP 186(EG15) cessò.

La seduta d'emergenza del Consiglio della difesa terrano si era protratta per tutta la notte e sconsortiti, i consiglieri si misero nuovamente a interpretare i dati estratti dal terminale dell'Ufficiale Richardson. Una cosa sola era certa: le flotte aliene stavano dirigendosi sempre più nel profondo dello spazio terrano.

“Che ironia, non trovate?” osò dire Carlos Valtair, Capo consulente dei sistemi di difesa.

“La nostra corazzata di prima classe giace inutilizzata nel bacino di carenaggio su Marte, dopo più di un anno dalla sua costruzione. Una nave, e non c'è bisogno che ve lo ricordi, progettata al fine di proteggerci da eventuali attacchi come questo. La migliore tecnologia di avanguardia è stata utilizzata; eppure, per difenderci sul serio, possiamo contare solo su uno squadrone di vecchi caccia progettati ai tempi dei miei nonni. Anzi, vi voglio dire anche un'altra cosa: non possiamo certo contare sul fatto che il livello tecnologico dei nemici sia arretrato quanto il nostro!”.

“Ciò che dici è vero, Carlos, ma al momento del bisogno, anche se preziosa ed utile, la scienza del poi non serve a un bel niente! Se dobbiamo contare sui caccia della classe Manta, dobbiamo essere grati che l'Mk7 disponga del generatore di campi magnetici Heinman. Questo, unito all'elemento sorpresa che offre, potrebbe da solo essere sufficiente a garantirci la possibilità di prevalere contro l'orrenda eventualità di una sconfitta da parte nostra!”.

“Il Presidente nutre certo molte speranze! Ma chi mai accetterà di pilotare queste vecchie carrette arrugginite, in quella che (con tutte le buone intenzioni e i buoni propositi) sembra proprio una missione suicida? Vuole forse avere lei di nuovo questo onore?”

“In risposta al tuo scetticismo, Robert, mi piacerebbe pilotarne uno di nuovo in battaglia, come feci con il prototipo tanti anni fa. Ma non sono più giovane come allora, per cui non posso farlo. Invece, intendo invitare dei volontari a farsi avanti. Sono sicuro che ci saranno pure dei piloti coraggiosi che sosterranno la nostra causa”.

E' il giorno della resa dei conti.

I Consumatori dei mondi sono di nuovo tra noi.

Ha inizio la Seconda Eternità di Fuoco...

Sequenza di gioco

Il/i Manta arriva/no dall'iperspazio attraverso un vortice di materializzazione, alla sinistra della corazzata che si avvicina. Attacca tutti i bersagli aerei e terrestri e localizza la pista principale, che di solito si trova alle spalle (estremità destra) della corazzata. La pista è riconoscibile grazie ad alcuni contrassegni speciali alla sua sinistra. Dopo una serie di ondate d'attacco dei caccia, riceverai il comando di atterrare. Fai scendere il Manta e fallo atterrare sui contrassegni speciali, da sinistra a destra, sulla pista principale. Non tentare di atterrare mentre voli capovolto: è una manovra pericolosa e impossibile!

Dopo aver ricevuto l'ordine di atterrare, ti conviene obbedire al più presto possibile. A questo punto, attaccheranno solo piccole ondate di caccia nemici, nell'ultimo tentativo di impedire al Manta di completare la sua missione.

Puoi atterrare prima dell'ultima ondata di attacchi da parte dei caccia nemici, se riesci a colpire alcuni bersagli importanti, che possono essere bersagli aerei (come gli aerei in testa alle formazioni) o bersagli al suolo, come i disturbatori elettronici. Ogni volta che ne colpisci uno, ottieni un "Punto di vittoria". Riceverai l'ordine di atterrare quando hai ottenuto abbastanza Punti di vittoria.

Quando il/i Manta atterra/no, il pilota o i piloti vengono trasportati nella camera del generatore principale della corazzata, già danneggiata gravemente, che può essere distrutta completamente facendo saltare il nucleo del reattore. Fai fuoco contro lo scudo al plasma e togli tutti i sei strati prima di colpire il nucleo stesso. Il display delle tue "vite" si trasforma momentaneamente in display dell'energia. Hai a disposizione quindici punti di energia e se li perdi tutti, verrai distrutto. Il nucleo tenterà di distruggerti mobilitando i suoi meccanismi di difesa. Non devi toccare lo scudo al plasma. La radioattività nella camera è indicata da colori brillanti. All'inizio sono blu, poi verdi, poi gialli e arancioni, e infine rossi. Quando la radioattività è indicata dal colore rosso, la tua tuta di protezione comincerà a rompersi e perderai energia rapidamente. Dopo i primi cinque secondi, puoi lasciare la camera in qualsiasi momento, attivando il vortice di uscita ed entrando in esso. A questo punto, vedrai la corazzata sciogliersi.

Se distruggi completamente il nucleo, otterrai un numero imprecisato di armi o contenitori premio che puoi raccogliere. Fai attenzione al livello di radioattività ed esci prima di perdere tutta l'energia.

Armi

Dal Manta, puoi utilizzare una serie di armi diverse, tra cui i doppi cannoni alari (montati sulle ali) standard, che possono essere sostituiti raccogliendo un contenitore di armi premio, deposto distruggendo un'intera ondata di attacco di caccia, oppure offerto dopo la distruzione del generatore. Inoltre, ci sono le armi alari ed un contenitore centrale di armi. Alcune armi, come i laser, hanno una quantità infinita di colpi e rimarranno sul Manta, a meno che non venga distrutto o non venga raccolto un altro contenitore di armi. Le altre armi, come i missili autoguidanti, sono in numero limitato. Quando viene sparato l'ultimo colpo, vengono riattivati i cannoni.

Qualsiasi arma raccolta può essere scartata facendo "oscillare" rapidamente il joystick o il tasto della tastiera equivalente per il movimento a sinistra o destra. Ciò è utile quando hai completato un bombardamento, ad esempio, e vuoi ricominciare ad usare i cannoni, o se per sbaglio raccogli un'arma che preferisci non usare.

Contenitori premio

Oltre a tutti i contenitori delle armi, puoi anche ottenere 500 e 1000 punti premio per le ondate di caccia abbattuti. Inoltre, puoi ottenere un contenitore di raddoppio punti, contrassegnato con "X2". Tutti i punti che ottieni successivamente verranno raddoppiati finché non viene distrutto il Manta o la corazzata. E' anche possibile ottenere un contenitore Manta premio.

Vite

Ogni 10.000 punti otterrai un Manta in premio (una "vita" in più).

Aeromobili Manta robotizzati

Nella modalità in cui si usano gli aeromobili robotizzati, ammesso che il pilota abbia ancora a disposizione più di una vita, dall'iperspazio arriva anche un aeromobile robotizzato, che segue il Manta e fornisce potenza di fuoco extra. I contenitori premio possono essere raccolti da qualsiasi Manta, e le armi extra saranno disponibili al Manta che le ha raccolte. Nel caso in cui il Manta alla guida venga distrutto, il controllo passa immediatamente all'aeromobile, e il giocatore può continuare la missione.

Anche il robot-pilota dell'aeromobile verrà trasportato nella camera del generatore e tenterà di distruggere il nucleo dal lato opposto, come il giocatore, e verrà immediatamente espulso fuori quando viene distrutto il nucleo, e la missione verrà portata a termine. Inoltre, il robot-pilota verrà espulso fuori se la sua energia scende a livelli bassi.

Squadre di due giocatori

Nella modalità a due giocatori in squadra, i due cooperano insieme nella missione. Il giocatore 1 controlla la velocità e le manovre di imbardata di entrambi i velivoli, mentre l'altro giocatore può volare solo al fianco dell'aereo guida, entro i confini visibili dello schermo. Nel caso in cui il Manta alla guida venga distrutto o stia atterrando, il controllo passa automaticamente all'altro Manta, che assume dunque la guida.

Se solo un Manta sopravvive al livello di gioco, il suo pilota ha il diritto di guidare il Manta leader nel livello successivo; se invece sopravvivono entrambi, assume il comando il pilota che ha ottenuto un punteggio più alto.

Modalità Mozzafiato (Mayhem)

Tale modalità è disponibile solo sulle macchine dotate di set di chip tipo AA e ne utilizza la velocità superiore, che mette a disposizione del giocatore E del nemico, proiettili in più e velocità superiori per il Manta.

Raccomandazioni per il gioco

I Manta raggiungono velocità molto elevate, utili quando è necessaria una ritirata strategica, o quando occorre allontanarsi da zone anguste e dirigersi verso aree più aperte, ma non deve essere utilizzata di continuo. Delle strutture grandi e pericolose si presentano molto rapidamente sullo schermo, e ad alta velocità.

Il Manta rappresenta un bersaglio meno visibile quando sta di fianco per passare attraverso stretti meandri. Più avanti nel gioco, ci sarà bisogno di affrontare tali passaggi.

La modalità con aeromobile robotizzato e la modalità a due giocatori sono per i giocatori più esperti. Il velivolo leader precede di circa un quinto di secondo il velivolo ala, che quindi segue l'aereo alla guida dopo questo intervallo di tempo.

Fai attenzione agli effetti sonori che avvertono dell'arrivo di ondate di attacco e fai attenzione al radar, per vedere da quale direzione attaccheranno. Se il radar viene disturbato, prima di tutto conviene identificare e bombardare i disturbatori elettronici.

Mentre il Manta esegue il looping, vola temporaneamente più in alto dei proiettili e dei missili del nemico.

Titoli di coda

Prodotto da Graftgold Ltd.

Design originale del gioco di Andrew Braybrook.
Programmazione di Andrew Braybrook.

Grafica di:

Mark Bentley - flotte MAREN & SIMARA.
Stephen Rushbrook - flotte NIMOHRA, KIENTHEI & BAKATEN.
Simon Sheridan - flotta NA-FUZEN.

Grafica supplementare di:

Andrew Braybrook,
John W. Lilley,
Colin Scaman,
Martin Sawkins.

Trama di Stephen Rushbrook.
Suono e musica di Jason Page.
Canzoni di Emma Cubberley.

Pubblicato da Renegade.

Coordinatore del progetto: Graeme Boxall.

